

DAFTAR PUSTAKA

- Aboujaoude, E. (2006). *Kecanduan Game Online di India*. <http://murwanto.blogspot.com/2006/12/kecanduan-gamediiindia.html> (diakses tanggal 14 Januari 2011).
- Alan, Shiu H.K. (2002). *Game Online dan Magnit Multikultural*. <http://thegadget.wordpress.com/game-online.htm> (diakses tanggal 28 November 2010).
- Alvanov. (2004). *Game online Mulai Berkembang di Pertengahan 90-an. Koran kompas*. <http://thegadget.wordpress.com> (diakses tanggal 20 Desember 2010).
- Anggie, Sovie (2010). *Indikasi Kecanduan Game Online*. <http://www.blogspot.com/2010/09/kecanduan-gameonline.html> (diakses tanggal 14 Januari 2011).
- Arxs. (2006). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online*. www.cybertokoh.com/faktor-kecanduan-gameonline.htm (diakses tanggal 28 November 2010).
- Azwar, S. (2003). *Sikap manusia (teori dan pengukurannya)* Jilid 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Blais, J.J., Craig, W.M., Pepler, D., Connolly, J. (2007). Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choice to Salient Relationships. *Journal Youth Adolescence*, 37:522-536.
- Calhoun, J.F., Acocella, J.R. (1990). *Psychology of Adjustment and Human Relationship*. New York: Mc Graw Hill, Inc.
- Dhanarto. (2003). *Internet Game Online*. <http://www.indonesia-aman.info/?m=200308&paged=3> (diakses tanggal 1 Februari 2011).
- Fachrurrozi. (2004). Mengendalikan Diri Dari Perubahan-perubahan Modernitas. *Jawa Pos*. <http://thegadget.wordpress.com/2004/09/idnews/681373/idkanal/551> (diakses tanggal 28 November 2010).
- Fiutami. (2007). *Jenis-jenis Game online*. <http://cengkareng.info/page=?jenis-gameonline.html> (diakses tanggal 28 November 2010).

- Griffiths, MD, Davies, MNO, & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Journal of CyberPsychology & Behavior*, 7, 479-487.
- Herlina, S.W. (2000). Hubungan Kontrol diri dengan Kecenderungan Kecanduan Internet. *Skripsi*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Hovart, A. T (1989). *Coping with Addiction*. <http://www.cts.com/babsmrt/coping.html> (diakses tanggal 20 Desember 2010).
- Juan, S. (2006). *10 Gejala Kecanduan Game Online*. <http://www.detiknet.com/index.php/detik.read/2006/09/24/122554/idnews/681649/idkanal/331> (diakses tanggal 3 Maret 2011).
- Leider, Unger. (2011). Awas Anak Kecanduan Game. *Majalah Percikan Iman*. <http://majalah-percikan-iman.blogspot.com/2011/1/awas-kecanduan-game> (diakses tanggal 3 Maret 2011).
- Liem, Eddy. (2004). Maraknya Game Online. *Kompas Cybermedia Edisi 14 November 2004*. <http://thegadget.wordpress.com> (diakses tanggal 1 Januari 2011).
- Loton, D. (2007). *Problem Video Game Playing, Self Esteem and Social Skills: An Online Study* (Thesis-Unpublished). Australia: Victoria University.
- MD, Michael Brody. (2006). *Detox Untuk Kecanduan Video Game*. <http://cbs/kecanduan/video/game.com> (diakses tanggal 1 Januari 2011).
- Natalia, Theodora. (2009). Hubungan kecanduan *internet game online* dengan ketrampilan sosial pada remaja. *Skripsi*. Jakarta : Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Novianto, Jarot. 2008. Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Dengan Tingkat Kreatifitas. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Papalia, D. E., Olds, S W., Fieldman, R. D. (2004). *Human Development, 9th Edition*. Singapore : Mc Graw Hill.
- Poerwadarminto. (2005). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Roberts, B & Hogan, N. (2002). Personality Psychology in the Workplace. *Journal of Career Assessment*. Vol. 12.207-217.
- Setiadi. (2001). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Keberhasilan Bermain Game. *Jurnal Psikologi UGM* Vol.1, N0 1. 1-13.
- Soetjipto, H.P. (2001). Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi UGM* Vol. 32, No 2. 20-31.
- Syaifudin, A. Z. (2008). “*Tantangan dan peluang Ekonomi Internet di Indonesia*”. *UKM share ITB*. <http://www.km.itb.ac.id/web/indek.php> (diakses tanggal 07 Desember 2010).
- Tadris, Teras. (2007). *Efek Kecanduan PS dan Game Online*. <http://id.wordpress.com/2007/12/kecanduan-ps&gameonline> (diakses tanggal 28 Desember 2010).
- Zahroh, Nur. (2008). Hubungan kontrol diri dengan kecanduan internet pada pelajar dan mahasiswa. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas psikologi Ahmad Dahlan.
- Zulkarnain. (2002). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kreativitas Pekerja. *Thesis* Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara. <http://library.usu.ac.id/download/fk/psiko-zulkarnain.pdf> (diakses tanggal 20 November 2010).